
ESPAÑOL
TOONSTRUCK

- Contenido -

Instalación

Por favor sigue los pasos siguientes para comenzar tu aventura:

Windows® 95:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Tras unos segundos aparecerá un panel de instalación.
Haz clic en INSTALL (INSTALAR) para instalar el juego.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Alternativa 1:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
En la barra de tareas selecciona INICIO y luego EJECUTAR.
Haz clic en EXAMINAR.
Pincha en BUSCAR EN y selecciona el icono del CD.
Haz clic en SETUP.EXE y luego en ABRIR.
Haz clic en ACEPTAR para arrancar el instalador.
Sigue las instrucciones en pantalla.

Alternativa 2:

Abre la ventana de MS DOS y sigue las instrucciones de instalación bajo DOS.

(Ten en cuenta que te recomendamos instalar Toonstruck desde MS DOS)

Windows 3.x:

Entra en DOS y sigue las instrucciones de instalación bajo DOS.

DOS:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Cambia a tu unidad de CD. Por ej., D: ←enter→ (intro)
Teclea: INSTALL ←enter→ (INSTALAR ←intro→)
Sigue las instrucciones en pantalla.

Comienzo del juego

Windows® 95:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Tras unos segundos aparecerá un panel de control.
Haz clic en PLAY (JUGAR) para iniciar el juego.

Alternativa 1:

En la barra de tareas selecciona INICIO y luego EJECUTAR.
Haz clic en EXAMINAR.
Pincha en BUSCAR EN y haz clic en la letra de la unidad donde está instalado el juego.
Haz clic en los directorios donde está instalado el juego. Por ej.,:
Haz clic en BURST (ARRANCAR) y luego en TOONSTRK.
Haz clic en TOONSTRK.BAT y luego en ABRIR.
Haz clic en ACEPTAR para iniciar el juego.

Alternativa 2:

Abre la ventana de MS DOS y sigue las instrucciones bajo MS DOS.

(Ten en cuenta que te recomendamos jugar Toonstruck desde MS DOS)

Windows 3.x:

Ve a MS DOS y sigue las instrucciones bajo MS DOS.



DOS:

Introduce el Disco Uno en la unidad CD ROM.
Ve a la unidad donde has instalado el juego. Por ej., C: ⟵enter⟶ (intro)
Ve al directorio donde has instalado el juego. Por ej.,
CD\BURST\TOONSTRK
Teclea TOONSTRK⟵enter⟶ (intro) para iniciar el juego.

Requisitos del sistema:

Configuración mínima:

PC 486/66 o 100% compatible
MS DOS 5.0 o superior
30 Mb de espacio libre en disco duro
Ratón
8 Mb RAM
Tarjeta de vídeo SVGA 256 (VLB / PCI)
Lector de CD ROM de doble velocidad
Tarjeta de sonido de 8 bits

Configuración recomendada:

PC Pentium o 100% compatible
MS-DOS 5.0 o superior
30 Mb de espacio libre en disco duro
Ratón
16 Mb RAM
Tarjeta de vídeo de SVGA 1 Mb
Lector CD ROM de cuádruple velocidad
Tarjeta de sonido estéreo de 16 bits





Eres Andrés Truido pero desearías no serlo.

Solías ser un animador creativo que soñaba con cambiar los aburridos dibujos animados de los sábados por la mañana. Pero ese sueño quedó atrás.

Diez años trabajando en el empalagoso show de Flafy Flafy Ban Ban han dejado tu autoestima bajo mínimos y tu imaginación llena de huecos. Tu vida se escabulle poco a poco. Estás vencido, te sientes patético.
Una sombra cobarde de lo que eras. Un pellejo. Y aún hay más degradación almacenada.

Tu creativamente impotente jefe Arsenio Ricino, te ha ordenado crear un nuevo show lleno de...más conejitos.
"No," le dices. "No lo haré. Tengo mi dignidad, y si tengo que dibujar uno más de esos conejitos de peluche empalagosos, ¡vomitaré putrefacción rosa!"

Pero lo que realmente le dices es: "Claro jefe. Lo que usted diga jefe."

Vuelta al tablero de dibujo, pero no hay nada para dibujar y no nos referimos al papel. Tu creatividad está bloqueada. Vacía. Estas muerto del cuello para arriba. Así que haces lo que haría cualquier empleado consumido y subestimado: te quedas dormido.

Cuando despiertas, fuera hay una tormenta tremenda y están echando en la televisión el show de Flafy Flafy Ban Ban. ¿¿¿ A las 4:00 de la madrugada.??? ¿Qué está haciendo esa conejita? ¿Por qué está bailando y riendo tontamente? ¡Esa coneja se está burlando de tu existencia!



De repente, en un extraño accidente (hablando en términos de juego puesto que no queremos atascarnos con los detalles del viaje), te ves atrapado en el mundo de los dibujos animados que tú mismo has creado.

Es aquí donde descubrirás si tienes fuerza de carácter o debilidad en las rodillas. Agallas o urticaria.

Y, si estás preparado para ello, lucha en una guerra entre el bien y el mal.

Pero, por supuesto en una pantalla de color, nada es realmente tan blanco ni tan negro. Compruébalo por ti mismo.

Personajes

Andrès Truido

Una vez soñó con cambiar el mundo de los dibujos animados. Ahora sólo se cambia de botas.

Mientras que para algunos esto puede sonar demasiado deprimente, un jugador experimentado sabe que el verdadero Drew vencerá. Un Drew recargado, renovado, redimido.

Flux Tarambana

Flux es una nerviosa y peculiarmente sarcástica...cosa morada.

¿No es algo extraño que Andrès haya tenido problemas en vender su dibujo animado favorito?

Flux, este adorable e irrisorio amigo de Andrès, siempre dice lo que piensa y lo que no.

Aunque deja caer insultos personales hacia Andrès, daría su vida por él.



La pantalla de título



Después de haber instalado el juego por primera vez y haber advertido a tus amigos que "¡no lo toquen o les...les...bueno, que no lo toquen!" la Pantalla de Título aparecerá con las siguientes opciones para que puedas seleccionar: (P.D. La Pantalla de Título aparecerá cada vez que juegues).



comenzar un juego nuevo
cargar un juego guardado
ver introducción
teclas de función
créditos
salir

Resalta la opción que quieres seleccionar utilizando el ratón y luego presiona cualquiera de los dos botones del ratón, **{---enter---}** o **{---return---}** para seleccionarla.

Comenzar un juego nuevo

Gracias a la maravillosa tecnología de la era moderna, al seleccionar esta opción automáticamente se iniciará la secuencia de introducción del juego que termina en el palacio donde Andrès y Flux empezaron su aventura.

Cargar un juego guardado

Tan extraño como pueda parecer, seleccionando esta opción irás de forma mágica a Cargar una Pantalla de Juego Guardado.

¡Imagínatelo!

Aquí es donde puedes seleccionar un juego guardado previamente para seguir jugando.

Y por si esto no fuera suficiente, se puede acceder también a esa misma pantalla en cualquier momento mientras estás jugando, presionando la tecla **{---F6---}** (¡ver más detalles emocionantes abajo!)

Ver introducción

Si seleccionas esta opción, se iniciará la secuencia de introducción. Al final de la introducción, volverás a la Pantalla de Título.

Teclas de función

Esta opción te llevará a una pequeña pantalla donde podrás ver quién es quién en el mundo de las teclas de función. ¡Más detalles por venir!

Créditos

Tras haber jugado a "¡¿Adivina Quién está Hablando Ahora?!" y estar muriéndote de ganas de saber qué dementes están detrás de esta aventura amoral, resuelve el misterio viendo los créditos seleccionando esta opción.

NOTA: Tendrás otra oportunidad de ver los créditos después de haber acabado el juego y haber visto el final.

Salir

Seleccionando esta opción volverás a MS DOS o a Windows dependiendo de donde estabas cuando comenzaste esta locura.



Comenzar un Juego Nuevo

Seleccionando Comenzar un Juego Nuevo en la Pantalla de Título irás directamente a ese mundo que nos gusta llamar Toonstruck.

Para que te aclimates a tu nuevo entorno, serás invitado a una corta representación conocida como la secuencia de introducción.

Aquí es donde conocerás el show de Flafy Flafy Ban Ban, al animador Andrès Truido. Verás dónde trabaja, verás a su jefe Arsenio Ricino darle un plazo de tiempo imposible de cumplir para dibujar una completa y nueva línea de empalagosos conejitos, y lo verás quedarse atrapado en un mundo de dibujos animados creados por él mismo. Es aquí donde Andrès se encuentra con su personaje favorito, Flux, y con el monarca de Contentilandia, el rey Hugo.

Secuencias de película como la de introducción aparecerán periódicamente durante el juego. Estas cortas secuencias animadas son una gran fuente de pistas y de información sobre los lugares y sobre otros personajes. Cuando estés viendo una secuencia de película, no podrás dirigir la acción.

Tras la secuencia de introducción, se verá a Andrès y a Flux entrando en escena desde la sala del Trono (por el centro, en las escaleras). Tan pronto como esto ocurra, verás que la puerta de la sala del Trono se abre ligeramente y que asoma la mano amarilla del rey Hugo para poner un letrero de "No molestar" por fuera de la puerta. La mano desaparecerá detrás de la puerta que se cierra rápidamente.

Aquí es donde entras tú, como Andrès y comienza tu aventura interactiva a través de Toonstruck.



Controles del cursor

El cursor es tu mejor amigo en Toonstruck. Aprende sus formas, trátalo correctamente y evitarás una montaña de disgustos (o te puede llevar directamente hacia un montón de problemas, ¡si eso es lo que estás buscando!)

Dependiendo de lo que el cursor esté señalando y del botón del ratón que presiones, puedes usar el cursor para:

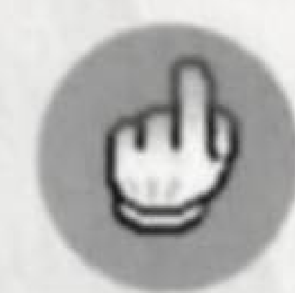
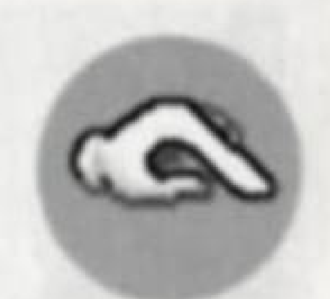
Ir a
Mirar a
Coger
Usar
Hablar con
Salir de escena

Cuando el cursor es una flecha en diagonal:



Haz clic con el botón derecho o izquierdo del ratón para que Andrès vaya hacia una u otra dirección.

Cuando el cursor es una mano que señala (sobre salidas, caminos, puertas, etc.):

Haz clic con el botón izquierdo para ir hacia la salida y abandonar la escena y con el botón derecho para abandonar la escena inmediatamente (cuando sea posible).

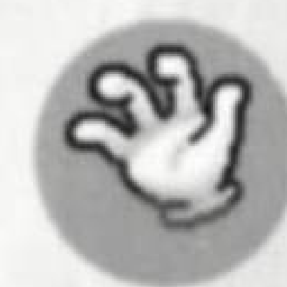
Cuando el cursor es una lupa:



Haz clic con el botón derecho para obtener una descripción de lo que está señalando el cursor. También puede hacerse con el izquierdo.

Cuando el cursor es una mano que se abre y se cierra:

Haz clic con el botón izquierdo para "usar" y con el derecho para obtener una descripción de lo que está señalando el cursor.

Cuando el cursor es una dentadura "parlante":

Haz clic con el botón izquierdo para hablar con alguien y con el derecho para conseguir una descripción del personaje que está señalando el cursor.



Cuando el cursor es una mano que "coge":

Haz clic con el botón izquierdo para coger algo y con el derecho para conseguir una descripción de lo que está señalando el cursor. (El cursor se transforma en el objeto que coges.)



Mirar Objetos

En tus desplazamientos por Toonstruck, te encontrarás muchos objetos, en otras palabras, un mundo entero lleno de cosas útiles. Si te encuentras con un objeto con el que puedas interactuar, verás aparecer su nombre subtitulado (en la parte inferior de la pantalla).

Para conseguir una descripción más exhaustiva de un objeto que te interese, usa el ratón para mover el cursor sobre el objeto y luego haz clic con el botón derecho.

Usar objetos

Tras haber cogido un objeto, puedes "usarlo" moviéndolo sobre otro objeto o personaje que esté en la escena actual y haciendo clic en el botón izquierdo del ratón.

Oirás un sonido tonto si el objeto no se puede utilizar en un área determinada de la escena.

Alternativamente, mueve el cursor sobre el saco del inventario (ver más abajo) y haz clic con el botón izquierdo para colocar el objeto en tu inventario.

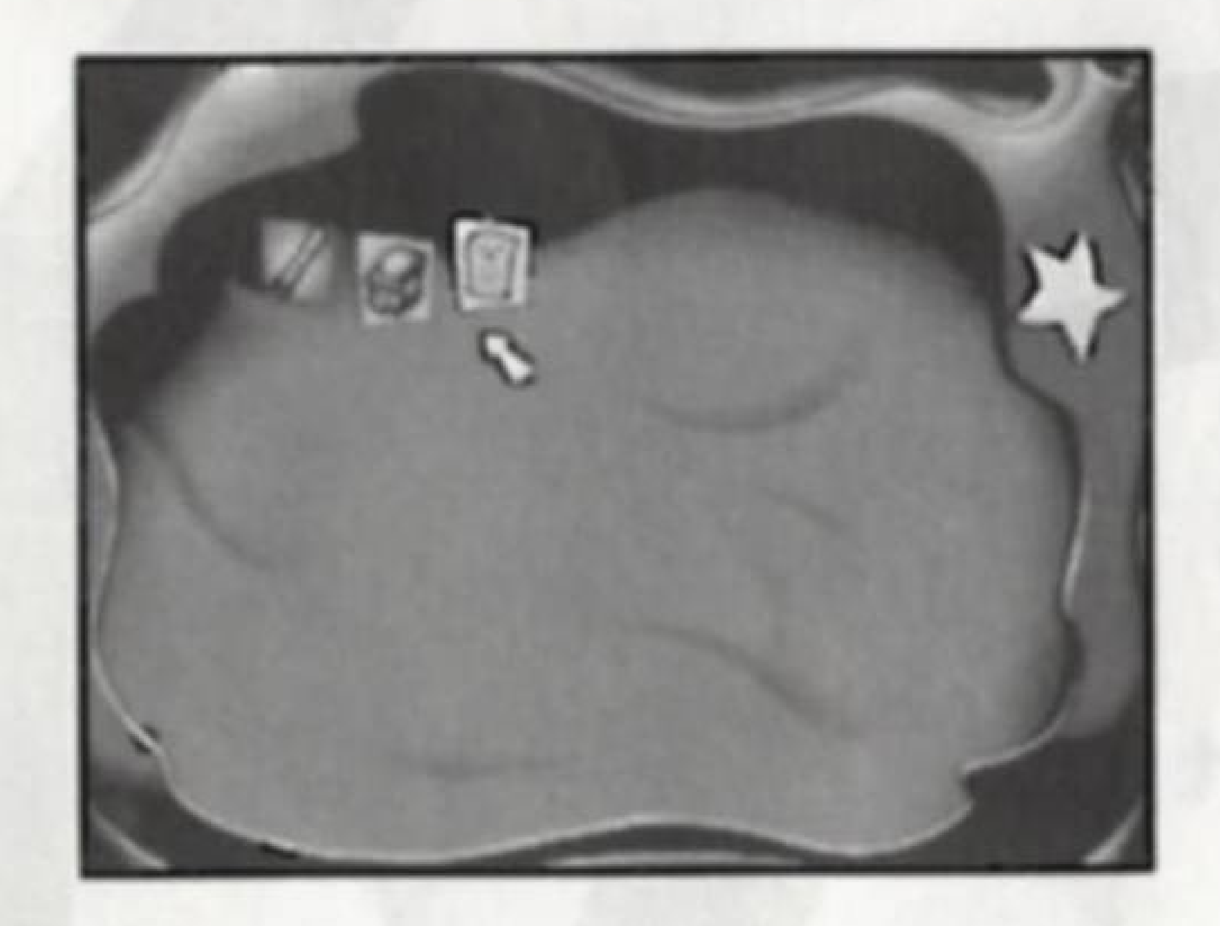
Atajo: cuando el cursor sea un objeto, haz clic con el botón derecho en cualquier momento y el objeto quedará guardado de forma inmediata en el saco del inventario.



Almacenar objetos



Cuando empieces tu aventura en Toonstruck, te darán un saco "sin fondo" azul para llevar todas las chucherías y chismes importantes que cojas. En la parte inferior izquierda de la pantalla verás el pequeño saco azul (no te preocupes, es más grande de lo que parece). Si haces clic con el botón izquierdo o con el derecho sobre el saco, podrás ver un primer plano de su contenido.



Este primer plano sirve como pantalla del inventario donde podrás almacenar útiles objetos para usarlos en el futuro.

Haz clic con el botón derecho para examinar más de cerca un objeto en el inventario.

Haz clic con el botón izquierdo sobre un objeto para cogerlo; el cursor se transformará en ese objeto.

Haz clic con el botón izquierdo o con el derecho (sobre un recuadro vacío) para devolver el objeto al saco.

Con o sin objeto, quita el cursor de los recuadros y haz clic con el botón izquierdo o con el derecho para salir de la pantalla del inventario y volver al juego.

Combinar objetos

Algunos objetos se pueden combinar con otros para crear un tercer objeto distinto.

Para combinar objetos haz clic en la pantalla del inventario con un objeto (cuando el cursor se haya transformado en ese objeto) sobre otro objeto.

Si los objetos se pueden combinar, verás aparecer un objeto diferente en el inventario.

Si no se pueden combinar, oirás un sonido tonto.

Flux Tarambana

Flux es el amiguete morado que te acompaña en el juego (ver más detalles sobre él en el apartado de Personajes).

Algunas veces durante tu aventura, podrás dirigir las acciones de Flux para ayudar a Andrès en una determinada situación. En otras palabras, ¡puedes mandarle hacer el trabajo sucio!

Y eso es una ventaja porque al ser un personaje animado, Flux es capaz de hacer cosas que acabarían con un ser humano debilucho como tú. (Algunas de las proezas de Flux consisten en caer desde grandes alturas o acceder a lugares que Andrès no puede.)



Haz clic con el botón izquierdo sobre Flux para transformar el cursor en un icono de Flux.

En algunos sitios podrás hacer clic con el botón izquierdo en el icono de Flux sobre un área u objeto determinado para "usar" a Flux con ese área u objeto.

Oirás un sonido tonto si no se puede conseguir nada útil con Flux sobre esa parte de la escena.

Haz clic con el botón izquierdo con el icono de Flux encima de Flux o con el botón derecho en cualquier parte para volver el cursor a su estado normal.

Haz clic con el botón derecho sobre Flux (cuando no tenga un objeto) para conseguir una descripción de tu amigo morado.

Hablar con extraños

Olvida lo que te ha dicho tu madre. Necesitarás hablar con un montón de bichos raros si quieres resolver los misterios de Toonstruck.

Casi todos los extraños y maravillosos personajes que Andrès y Flux conocen tendrán algo que decir, ya sea algo útil, hostil o isimplemente un galimatías!

Algunas veces puedes volver a hablar con un personaje con el que ya has hablado antes y obtener información nueva. Tópicos de conversación adicionales pueden surgir como resultado de algo que has aprendido o descubierto en otro lugar.

Para hablar con un personaje, mueve el cursor sobre él y haz clic con el botón izquierdo cuando veas que el cursor se transforma en una Dentadura "parlante".

Nota: Si el cursor no se transforma en una dentadura parlante, entonces no podrás hablar con ese personaje.

Tras un intercambio de saludos, un icono con un Cubito de Hielo y un icono con una Mano aparecerán en la parte inferior de la pantalla.

Tú controlas el flujo de la conversación haciendo clic en esos iconos.

Haz clic en el Cubito de hielo para "romper el hielo" con el personaje con el que estés hablando en ese momento. Así iniciarás una conversación general con ese personaje.

Cuando termina la conversación, los iconos del Cubito de hielo y de la Mano reaparecerán en la parte inferior de la pantalla.

Fíjate en que el Cubito se ha fundido un poco. Cada vez que hagas clic en el Cubito se fundirá un poco más.

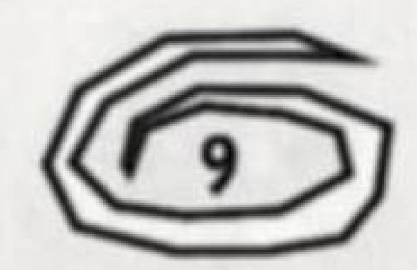
Cuando el Cubito se ha fundido del todo, quiere decir que has agotado los tópicos generales de conversación con ese personaje.

Durante la conversación puede que también veas aparecer otros iconos en la línea de iconos de diálogo.

Estos iconos representan tópicos específicos de conversación. Haz clic en un icono de tópico para iniciar la conversación sobre ese tema en particular.

Si haces clic en el icono de la Mano se acabará la conversación.

Atajo: Para terminar una conversación, haz clic con cualquiera de los botones del ratón en cualquier parte menos en un icono de conversación.



Pantallas de Cargar y Guardar Juego



Cuando juegas a Toonstruck, puedes guardar tus progresos, lo que te permite apagar tu ordenador y comenzar de nuevo más tarde desde el mismo punto en que lo dejaste.

Para acceder a esta opción presiona la tecla F5 en cualquier momento en el que tengas el control (por ej., ni durante conversaciones ni cuando estés viendo una secuencia de película.) Puedes salir del juego desde esta pantalla así como haciendo clic en Salir.

Hacer clic en Jugar para volver a jugar el juego.



Para volver a poner un juego previamente guardado, usa la función Cargar.

Puedes acceder a esta opción en cualquier momento desde la Pantalla de Título o durante el juego presionando la tecla **F6** (durante una conversación o mientras estés viendo una secuencia de película). Puedes salir del juego desde esta pantalla, así como también haciendo clic en Salir.
Haz clic en Jugar para volver a jugar el juego.



Pantalla de Opciones

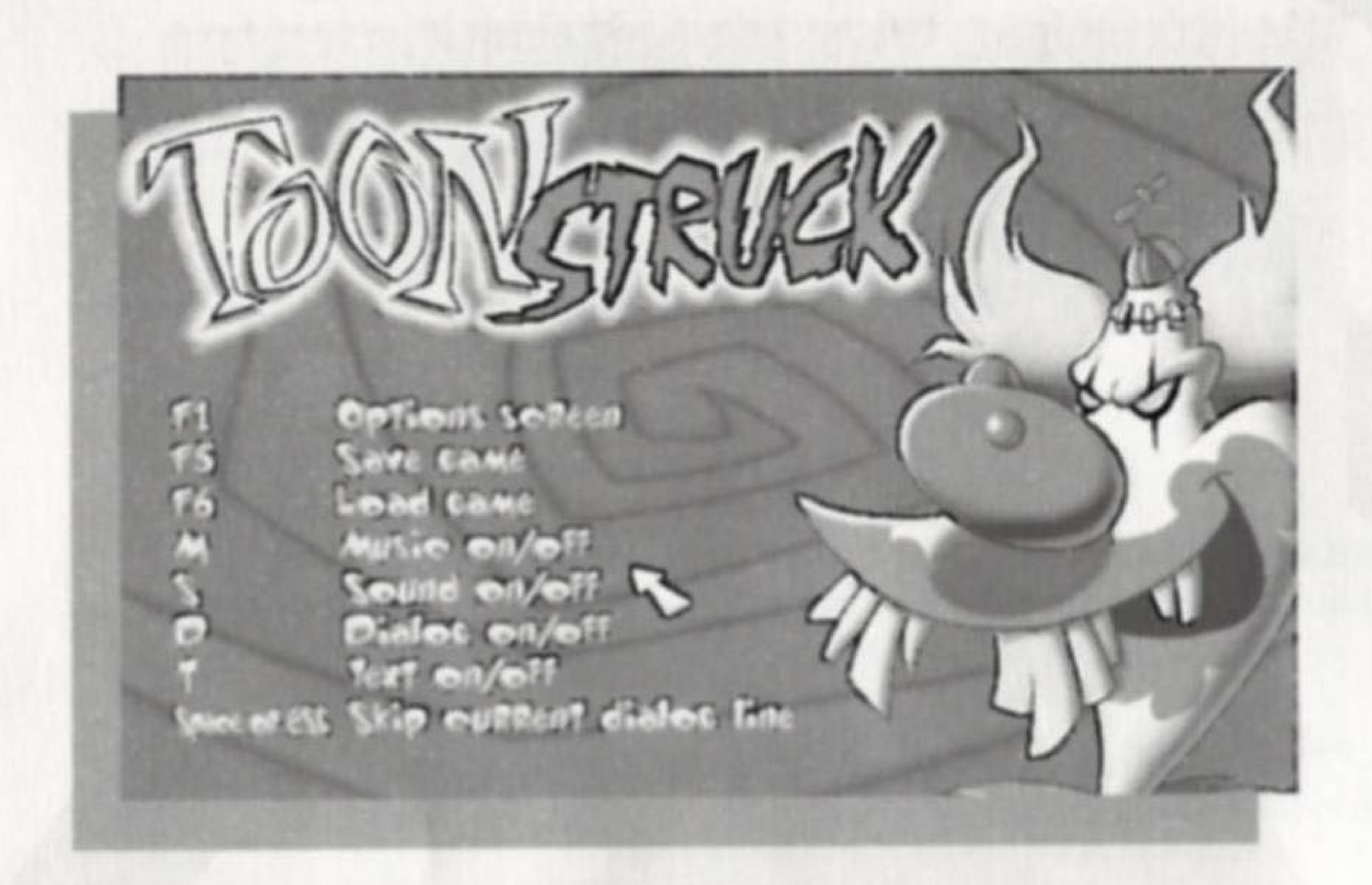


La Pantalla de Opciones, también llamada cariñosamente el MANIPULADOR MULTIMEDIA 2000, es realmente un magnífico y útil lugar para ir de visita. ¡Te traerá mucha suerte! Charlie Franklin de Peoria lo visitó y dos días después le tocó la lotería en Indiana. ¿Mera coincidencia?

Pensamos que no. Presiona **F1** para ver la Pantalla de Opciones. Aquí podrás seleccionar o cambiar los elementos siguientes moviendo los deslizadores o los botones:

1. MUSICA: Control independiente del volumen de la música de fondo.
2. VOZ: Control independiente del volumen del diálogo del juego.
3. EFECTOS SONOROS: Control independiente del volumen de los efectos sonoros del juego.
4. TEXTO OFF/Tipo 1, Tipo 2: Elige entre tipo de letra Grande o Pequeña o que no aparezca texto.
5. VELOCIDAD DEL TEXTO: Ajusta la duración de la permanencia del texto visible en pantalla usando el deslizador de Velocidad de Texto.
6. MODO DE VIDEO: Selecciona entre reproducción de vídeo a Alta definición o a Baja definición. Elige Baja def., si tu ordenador tiene problemas para reproducir los segmentos animados en pantalla completa.
7. JUGAR: Se vuelve al juego.
8. SALIR: Sales del juego (a MS DOS o a Windows).

Teclas de Función



La siguiente lista contiene las teclas de función especiales que están disponibles mientras estás jugando a Toonstruck:

F1	**Pantalla de Opciones**
F5	**Guardar Juego**
F6	**Cargar Juego**
M	**Música on/off**
S	**Efectos Sonoros on/off**
D	**Diálogo on/off (como en la Pantalla de Opciones, al quitar el diálogo automáticamente aparece el texto en pantalla.)**
T	**Texto on/off**
Espacio o ESC	**Pasar a la siguiente línea de diálogo (sólo pasa a la siguiente línea de diálogo, si es que hay alguna, durante las conversaciones)**



Un par de Consejos para el Camino

SI TOONSTRUCK ES TU PRIMERA AVENTURA, LO SENTIMOS MUCHO. PROBABLEMENTE DEBERIAS INTENTAR HACER ALGO. NO HAY MUCHO MAS QUE TE PODAMOS CONTAR. SIN EMBARGO, SI ES TU PRIMER JUEGO DE AVENTURAS, O SI TIENES LA SENSACION DE QUE TUS PROGRESOS EN TOONSTRUCK SON TAN LEEEEENTOS COMO LA MELAZA EN JUNIO, POR FAVOR RECUERDA LAS FACILES SUGERENCIAS SIGUIENTES:

1. Mira todo atentamente: a veces las pistas están justamente delante de tu cara, así que examina todo, toca todo y familiarízate con todas las salidas posibles. En caso de despresurización de la cabina, las máscaras de Carnaval saldrán automáticamente.

2. ¡Sé entrometido! ¡Sigue adelante! Somete a interrogatorio a cualquiera que te encuentres sobre cualquier cosa que surja en tu linda cabecita. Obtén información sobre cualquier tema posible bajo el sol y sobre todos los objetos que tengas. Saca previamente un tema a colación si quieres. (¡Aprenderás más rápido si te equivocas!)

3. Guarda el juego regularmente: Este juego no es fácil y una manera de seguir adelante es no quedarse atrás. Guarda tus progresos... aunque sean patéticos.

4. Haz anotaciones: Este juego abarca muchos lugares salvajes e incontables personalidades (y trastornos de la personalidad.) Asegúrate de anotar información y pistas cruciales para posterior referencia.

5. Usa el cursor para buscar: Mueve el cursor sobre objetos que puedan ayudarte a encontrar cosas claves con las que poder interactuar posteriormente.

6. Y....No olvides limpiarte los dientes con seda dental.

Cómo jugar

¡HOLA! LAS SIGUIENTES PAGINAS CONTIENEN UNA DESCRIPCION PASO A PASO DE LAS DOS PRIMERAS ESCENAS. NO LEAS ESTO SI TE GUSTA SER SORPRENDIDO (¡O SI TE DA DOLOR DE CUELLO EL SOSTENER TU CABEZA!)



El Ingeniero del rey Hugo

Desde el vestíbulo del Palacio (el lugar del comienzo de tu aventura) Andrès y Flux bajan las escaleras y cruzan la puerta de la derecha de la pantalla (Por el camino Andrès y Flux pasarán al lado de un armario).

Mueve el cursor por la puerta y presiona el botón izquierdo del ratón.

Andrès y Flux están ahora en el Laboratorio.

Serán recibidos por un nervioso pájaro de aspecto gracioso que viste una bata de laboratorio.

Aparentemente, el pobre pájaro ha perdido sus gafas.

Como Andrès descubrirá más tarde, este pájaro es Cachivache el ingeniero del rey Hugo.

Intenta hablar con Cachivache.



Para hablar, mueve el cursor sobre Cachivache, haz clic con el botón izquierdo cuando veas la dentadura "parlante".

Desgraciadamente, Cachivache no tiene tiempo para charlar, ¡encontrar sus gafas es de máxima prioridad!

Cachivache no informará a Andrès y a Flux sobre su misión hasta que no encuentre sus gafas. Deja el Laboratorio y vuelve al vestíbulo del Palacio.

¡Andrès necesita una misión!

Intenta dejar el palacio saliendo desde el vestíbulo hacia el sur.

Descubrirás que Andrès no abandonará el palacio hasta que no sepa cuál es su misión.

Así que primero debes ayudar a Cachivache a encontrar sus gafas antes de poder dejar el palacio del rey Hugo.



El Mayordomo Juanete

Andrès y Flux suben las escaleras y cruzan la puerta hacia la izquierda de la pantalla, Andrès y Flux están ahora en la Sala de Trofeos.

Hay un extraño personaje con forma de pie sacándole brillo a los trofeos del rey Hugo.

Tal y como Andrès y Flux descubrirán más tarde, ese es el Mayordomo del palacio, Juanete,... ¡y un juego de palabras bastante triste!

Habla con Juanente y pregúntale sobre Cachivache.

Tras llamar la atención de Juanete, aparecerán en la parte inferior de la pantalla un icono de un Cubito de hielo y otro de una Mano.

Tú controlas el flujo de la conversación haciendo clic en los iconos.

Haz clic en el Cubito de hielo para "romper el hielo" con el Mayordomo Juanete.

Cuando la conversación termine, los iconos del Cubito y de la mano reaparecerán en la parte inferior de la pantalla.



Haz clic sobre Cachivache cuando su cara aparezca como un tópico de conversación.

Juanete informa a Andrès de que Cachivache está siempre "perdiendo" sus gafas en el bolsillo de su bata.

Termina la conversación con Juanete.

Haz clic sobre el icono de la mano para terminar la conversación.

Atajo: haz clic sobre cualquier lugar menos en un icono de conversación para terminar la conversación.

Vuelta al laboratorio

Regresa al vestíbulo del Palacio.

Baja las escaleras y regresa al laboratorio.

Atajo: Una vez que has dejado la Sala de Trofeos y estás en el vestíbulo del palacio, mueve el cursor sobre la puerta del laboratorio y haz clic con el botón derecho para acceder inmediatamente al laboratorio.

Habla de nuevo con Cachivache.

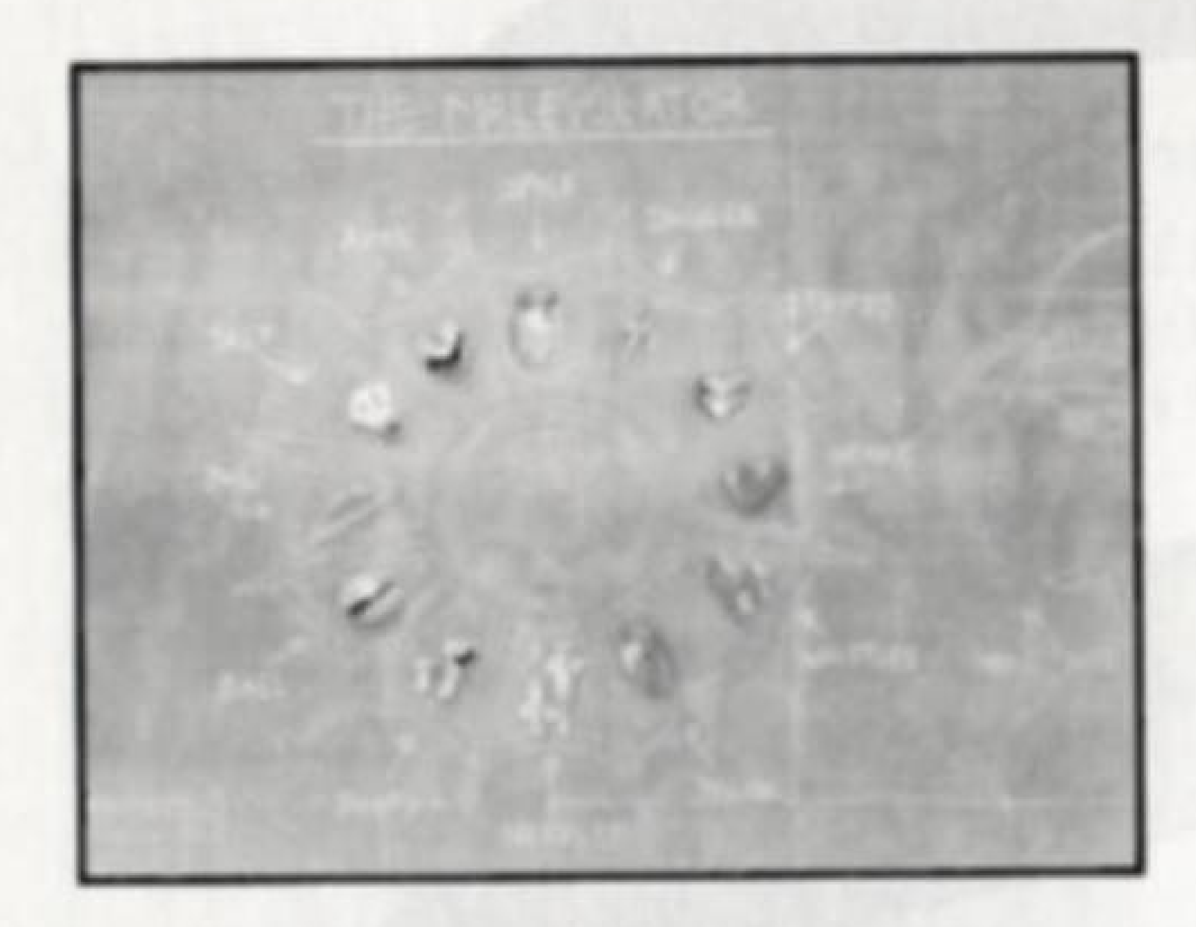
Esta vez Andrès sugiere a Cachivache que debería buscar las gafas dentro de su bolsillo.

Cachivache mira dentro de su bolsillo, encuentra las gafas y se las pone.

Andrès y Flux se presentan y Cachivache les informa sobre su misión de alto secreto.

Durante esta conversación, Cachivache le dará a Andrès un plano azul del Malificador y un saco sin fondo para guardar todos los objetos que recoja durante su misión.





Fíjate que cuando Cachivache le entrega a Andrès el saco sin fondo, aparece un icono del saco en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Si haces clic con el botón izquierdo sobre el icono del saco, podrás ver el interior y su contenido.

Hasta el momento, el único objeto que hay en el saco es el plano azul que Cachivache le ha dado a Andrès.

Una vez que Cachivache ha terminado de informar a Andrès y a Flux, deja el laboratorio.

Una Puerta Cerrada

Andrès y Flux cruzan el vestíbulo y caminan hacia la puerta de la izquierda (justamente debajo de la Sala de Trofeos).

Intenta abrir la puerta.

Mueve el cursor sobre la puerta; éste se transformará en un una mano que se abre y se cierra, haz clic con el botón izquierdo para intentar abrir la puerta.

Andrès descubre que la puerta está cerrada.

Dirígete hacia la parte inferior de la pantalla.

Los Guardas del Palacio



Andrès y Flux están ahora fuera del palacio del rey Hugo.

Habla con los guardas del palacio.

Realizan su pequeño baile de "bienvenida" para Andrès y Flux.

Al guarda de la izquierda, Tango, se le cae una llave.

Al final del baile, Tango ve la llave en el suelo y la recoge.

Habla de nuevo con los guardas, esta vez haz clic con el botón izquierdo en el icono de conversación del Guarda Sonriente.



Los guardas realizarán su terrible baile otra vez... ¡intenta no gritar!

A Tango se le volverá a caer la llave.

Esta vez, antes de que acabe el baile, recoge la llave de los escalones y guárdala en el saco.



Mueve el cursor sobre la llave, éste se transformará en una mano que "coge". Haz clic en el botón izquierdo para coger la llave.

Mueve el icono de la llave sobre el saco y haz clic con el botón izquierdo.

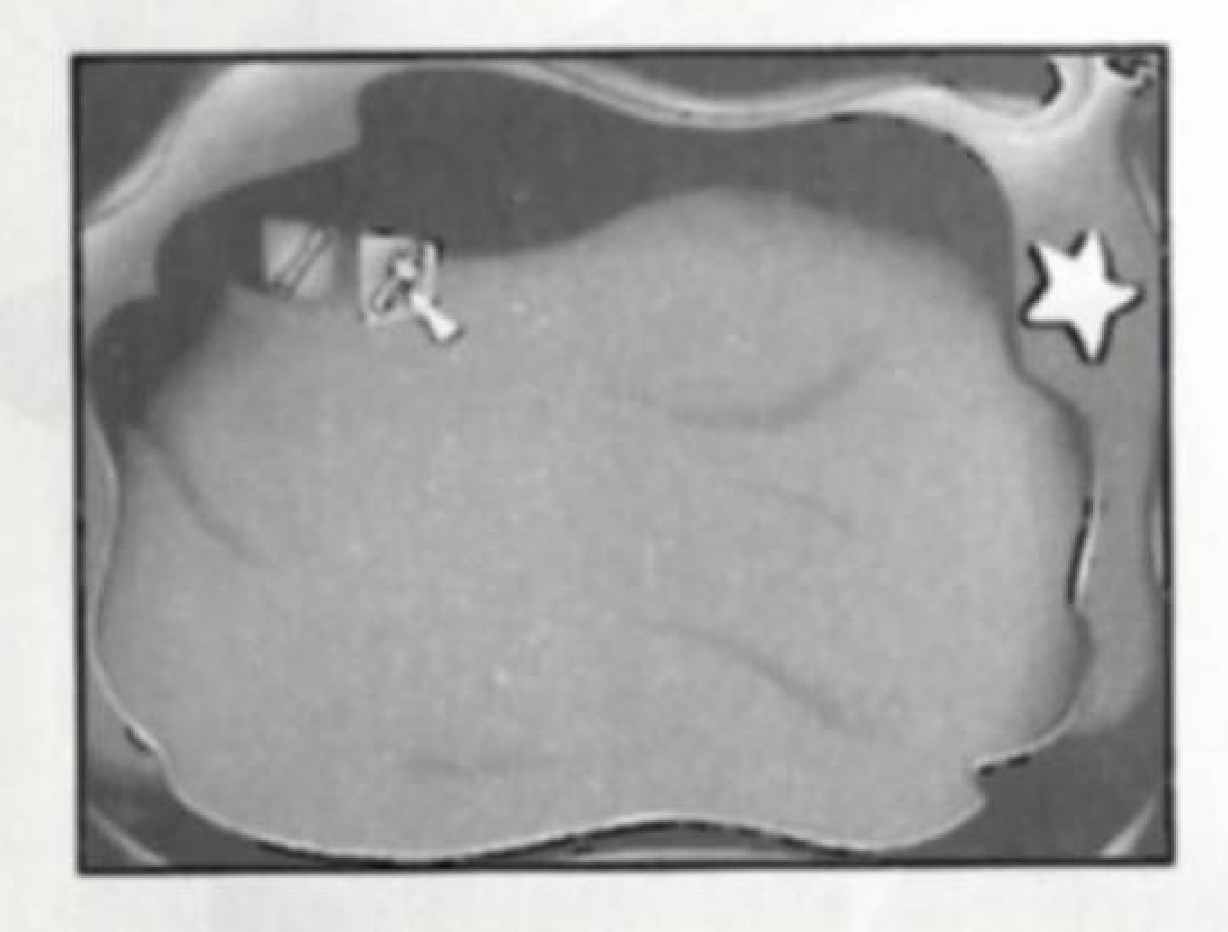
Atajo: haz clic con el botón derecho en cualquier sitio y la llave quedará guardada automáticamente dentro del saco.

El Dormitorio del rey Hugo

Regresa al interior del palacio y prueba la llave en la puerta cerrada de la izquierda de la pantalla.

Haz clic en el saco para ver la pantalla de primer plano mostrando los objetos del saco.

Haz clic con el botón derecho sobre la llave para conseguir una descripción de ella.



Luego haz clic con el botón izquierdo sobre la llave para cogerla.

Saca la llave de su recuadro (en el saco) y haz clic con el botón izquierdo o derecho.

Así podrás volver a la escena del vestíbulo.

El cursor aún debería ser el icono de la llave, Andrès está "sujetando" la llave.



Mueve la llave sobre la puerta cerrada y haz clic con el botón izquierdo.



La llave entra, Andrès abre la puerta.

Estás ahora en el dormitorio del rey Hugo.

Hay una caja de música sobre un tocador a la derecha de la escena.

Coge la caja de música.



Mueve el cursor sobre la caja de música; éste se transformará en una mano que "coge".

Haz clic con el botón izquierdo para coger la caja de música.

El cursor debería ser ahora la caja de música; Andrès está "sujetando" la caja de música.

Usa el atajo de hacer clic con el botón derecho para guardar rápidamente la caja de música en el saco de Andrès.



Flux Tarambana al Rescate

Curiosea por el dormitorio un poco más.

Hay una pequeña escalera que conduce a la cama del rey Hugo. Si Andrès "mira" la escalera (clic con el botón derecho sobre la escalera) descubrirá que la escalera no aguantará su peso.

Tal vez aguante el peso de Flux. Pídele a Flux que busque en la cama del rey Hugo.



Haz clic con el botón izquierdo sobre Flux para transformar el cursor en un icono de Flux.

Mueve el cursor con forma de Flux sobre la escalera y haz clic con el botón izquierdo para pedirle a Flux que suba por la escalera y busque en la cama.



Flux subirá por la escalera y mirará debajo de la almohada.

Ahí Flux encuentra un trozo de papel.

Cuando Flux baja de la escalera le entrega el papel a Andrès.

El papel parece ser una especie de vale de una tienda de disfraces.

El cursor ahora debería ser el vale, haz clic con el botón derecho para guardarlo en el saco.

Rompecabezas de los Cajones del Tocador

Regresa al lado del tocador.

Hay una nota a la derecha del espejo.



Mueve el cursor sobre la nota hasta que éste se transforme en una lupa.

Haz clic con el botón derecho para "mirar" la nota.

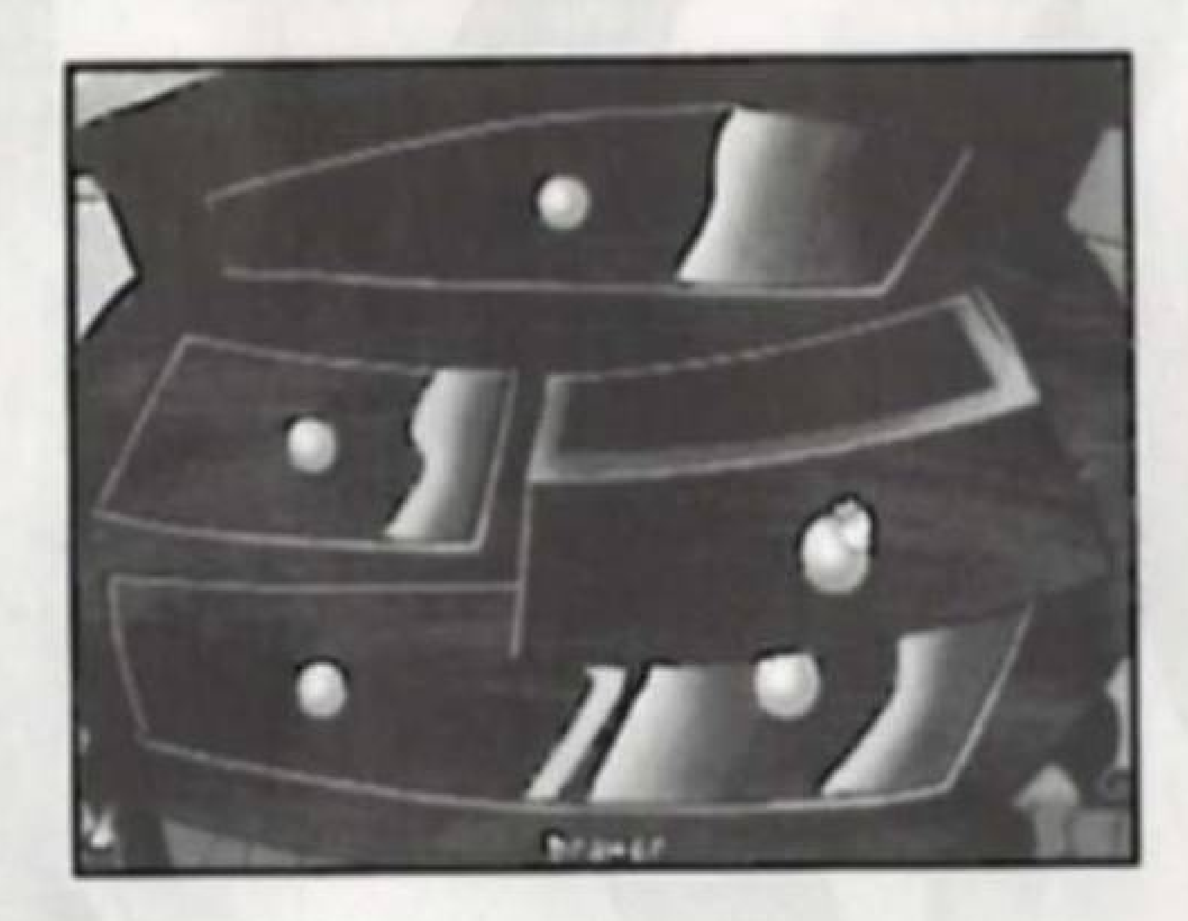
Andrès leerá la nota en voz alta.

Mueve el cursor hacia abajo sobre los cajones del tocador.

El cursor debería transformarse en una mano que se abre y se cierra.

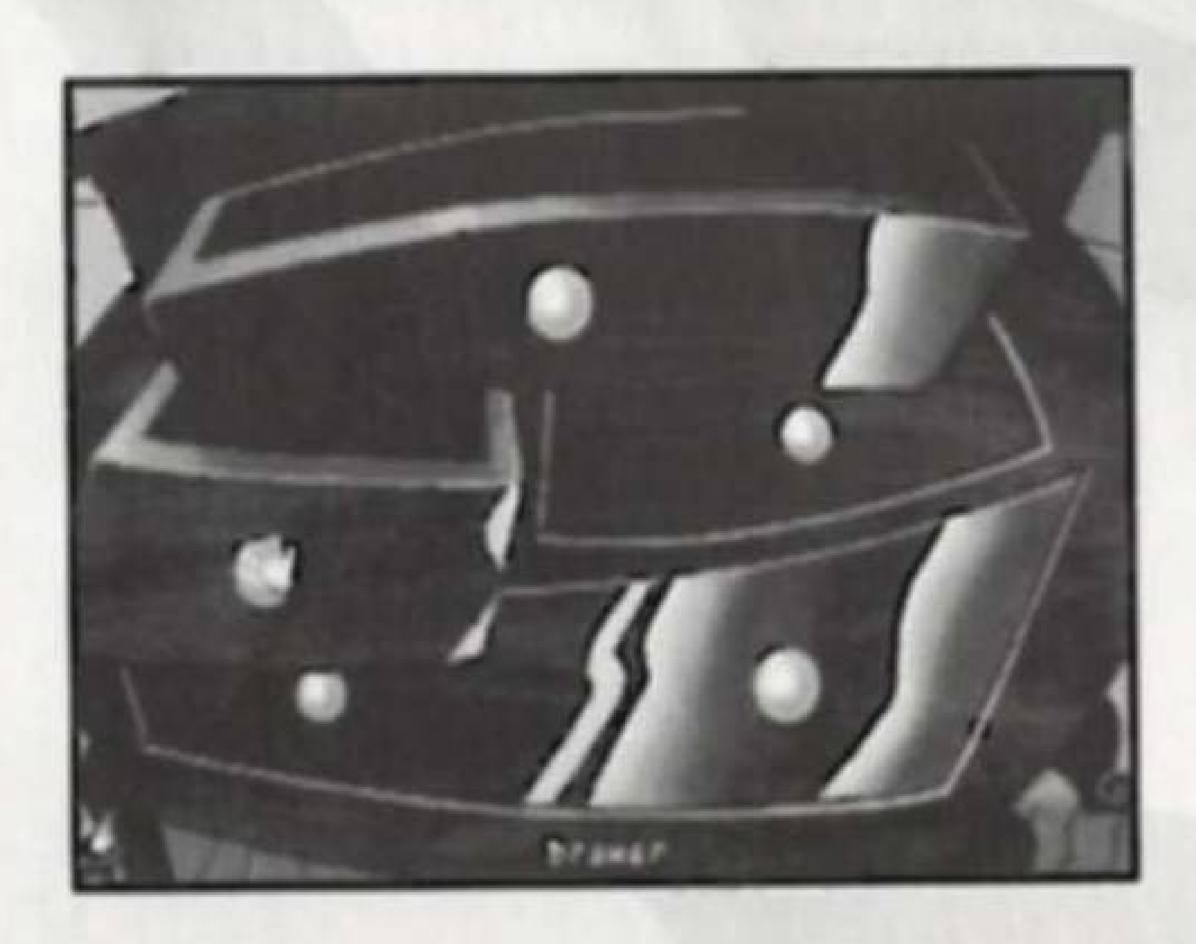
Haz clic con el botón izquierdo para "usar" los cajones, de esta forma aparecerán en primer plano.

Fíjate que el cursor cambia siempre que lo mueves sobre cualquiera de los tiradores de los cajones.



Prueba a hacer clic con el botón izquierdo cuando el cursor esté sobre el tirador de un cajón cerrado, fíjate que el cajón se abre.

Prueba a hacer clic con el botón izquierdo cuando el cursor esté sobre el tirador de un cajón abierto, fíjate que el cajón se cierra.



Puede que también te hayas dado cuenta de que otros cajones se abren y/o se cierran al mismo tiempo que el que tú estás controlando directamente.

Sal de la pantalla de primer plano de los cajones

Mueve el cursor hacia el borde de la pantalla y haz clic con el botón izquierdo o con el derecho.

Echa otro vistazo a la nota del espejo.

Tal vez tiene algo que ver con los cajones...

Localización/resolución de problemas de Toonstruck

Esta sección proporciona algunas técnicas de localización y resolución de problemas para conseguir un rendimiento óptimo del juego. Por favor consueta también el archivo readme.txt como ayuda para problemas de última hora descubiertos justo antes de empezar.

Configuración

Si necesita cambiar la instalación de los ajustes de la configuración, ejecuta SETUP.EXE desde tu directorio de Toonstruck.

Es posible configurar manualmente muchos de los ajustes en Toonstruck para solucionar un problema. Antes de intentarlo, por favor lee la sección Problemas & Soluciones. El uso de esta sección no debería ser necesario si se siguió correctamente el programa de instalación.

Switches de Línea de Comandos (hacer caso omiso de TOONSTRK.CFG):

Uso: TOONSTRK [opciones]

-h	Ayuda
-?	Ayuda
-u	Invalidar UniVBE
-v	Instalar UniVBE usando controladores VESA 2.0
-w	No sincronizar con el monitor
-6	Intentar datos de paleta DAC de 6 bits.
-p	No programar la paleta (colores)

La mayor parte de la información de la configuración se ha obtenido del archivo TOONSTRK.CFG.
Puedes cambiar los modos de vídeo ajustando los campos de anchura y de altura dentro de este archivo usando un editor de texto. La resolución soportada es: 640x400, 640x480, 320x200.

UniVBE

UniVBE es un prolongador BIOS de vídeo genérico compatible con VESA 2.0. Posibilita un rápido acceso lineal a la memoria de tu tarjeta de vídeo. Para que Toonstruck se ejecute de forma óptima, UniVBE tiene que ser instalado correctamente o tendrás que usar un controlador de vídeo VESA 2.0 suministrado por el fabricante de tu tarjeta de vídeo. UniVBE es revisado constantemente y ha mejorado su calidad. Si tienes problemas para instalar UniVBE, puede que tu tarjeta de vídeo no pueda ser soportada por la versión de UniVBE que viene con Toonstruck. Para más información consulta el web del software de SciTech: WWW.SCITECHSOFT.COM. Para obtener un controlador VESA 2.0 compatible, ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta de vídeo. Sistema de archivo - CD-ROM. Si arrancas bajo una ventana de Windows® 95 DOS, asegúrate de invalidar la opción Screen Saver (Salva Pantallas) bajo la etiqueta Misc del diálogo de Propiedades de la ventana de DOS.

Windows® 95

Para obtener un rendimiento óptimo de Toonstruck, te recomendamos arrancar desde MS-DOS. Si tienes un sistema de 8 Mb puede que Toonstruck no arranque bajo una ventana de DOS. Si tienes un volumen bajo de sonido, o careces de sonido, comprueba que el controlador del volumen, al que se accede desde la barra de tareas, esté subido. Si tienes problemas para instalar la tarjeta de sonido, comprueba que los ajustes de autodetección en el programa de instalación son los mismos que los de Windows® 95 o simplemente arranca desde MS-DOS. Los ajustes de sonido de Windows® 95 se encuentran en la sección de propiedades de la tarjeta de sonido bajo la etiqueta Device Manager (Administrador de dispositivos) en el icono System (Sistema) del Panel de Control. Si el rendimiento de tu CD es bajo, comprueba que los ajustes son los adecuados para tu unidad CD-ROM. Estos ajustes se encuentran bajo el Control Panel - System - Performance - (Panel de Control - Sistema - Rendimiento)



Problemas & Soluciones

El programa de instalación no introducirá la sección de sonido configurado ni mostrará un error de sin memoria (Out of Memory).

Puede haber un conflicto entre el expandidor de DOS usado en Toonstruck y el EMM386. Intenta eliminar el EMM386 del archivo CONFIG.SYS y vuelve a cargar tu ordenador.

El programa de instalación no autodetectó la tarjeta de sonido correctamente.

Intenta configurar manualmente los ajustes de tu tarjeta de sonido, si los conoces, desde el programa de instalación ejecutando SETUP.EXE. Selecciona Configure Sound (Configurar sonido) luego selecciona Digital e introduce los datos específicos de tu tarjeta de sonido. Si todavía no se oye el sonido, puede que tengas que invalidar el sonido completamente para poder ejecutar Toontruck. Selecciona No Digital Device (Ningún Dispositivo Digital) en el menú Select Digital (Seleccionar Digital) .

No se oye el sonido cuando se selecciona Test en el programa de instalación.

Ver arriba.

El ordenador se bloquea después de mostrar el título UVBELib.

Hay un conflicto entre UniVBE y uno o más programas funcionando en tu sistema. Intenta desactivar UniVBE tecleando TOONSTRK -U a no ser que tengas uno de los componentes específicos que se mencionan a continuación. Si tienes Windows para Workgroups en tu sistema, el programa EMM386.EXE podría ser la causa del conflicto. Deberías intentar eliminar EMM386 del archivo CONFIG.SYS y volver a arrancar tu ordenador.

La pantalla se queda en blanco y no se oye el sonido o se deja de oír.

La configuración del vídeo está causando un conflicto con tu sistema. Intenta invalidar UniVBE tecleando TOONSTRK -U. Si esto no funciona intenta invalidar la tarjeta de vídeo intentando sincronizar con el monitor, tecleando TOONSTRK -W y si esto falla, teclea TOONSTRK -U -W.

La pantalla se queda en blanco pero se oye el sonido.

La paleta (colores) no ha sido programada correctamente en tu tarjeta de vídeo. UniVBE puede haber detectado incorrectamente tus tarjetas de vídeo DAC. Intenta configurar un DAC genérico tecleando UVCONFIG -d7. Si esto falla intenta invalidar completamente UniVBE tecleando TOONSTRK-U.

La paleta (colores) se muestra incorrectamente.

Ver arriba.

La paleta (colores) aparece demasiado oscura.

Puede que tengas una tarjeta de vídeo DAC de 6 bits que requiere datos específicos de paleta. Intenta con una paleta de 6 bits tecleando TOONSTRK -6.

Los fallos de sonido o las distorsiones se oyen.

Puede que necesites cambiar la velocidad a la que fluye el sonido de tu tarjeta de sonido o puede que necesites seleccionar sonido mono en vez de sonido estéreo. El parámetro 'TimerRate' en el archivo TOONSTRK.CFG configura la velocidad a la que fluye el sonido. Cuanto mayor sea el parámetro más nítido será el sonido pero el juego se ejecutará más despacio. Por término medio el valor para mono es 60 y para estéreo 120. Puede que tu ordenador necesite un valor mayor así que ajústalo adecuadamente. Si estás utilizando el modo estéreo con un valor de 150 o más y el sonido aún falla, cambia el 'Estéreo = 1', introduce 'Estéreo = 0' y confirma 'TimerRate = 60' para seleccionar mono.

Aparece un mensaje de error diciendo que puede que Toonstruck se vea despacio o parpadeando.

La configuración óptima de vídeo podría no haber sido ajustada en tu ordenador. Toonstruck requiere una tarjeta de vídeo de 1 Mb para funcionar correctamente. Si tienes una tarjeta de vídeo de 1 Mb y todavía te aparece ese mensaje de error, es posible que UniVBE no haya detectado correctamente tu tarjeta de vídeo. Puede que esto se deba a que tu tarjeta de vídeo es demasiado nueva para ser soportada por la versión de UVCONFIG.EXE. Mira la seccion sobre UniVBE para más detalles.

Aparece un mensaje de error que dice: imposible configurar acceso lineal.

La configuración óptima de vídeo podría no haber sido ajustada en tu ordenador. Toonstruck requiere un UniVBE instalado correctamente o un controlador VESA 2.0. Mira la sección sobre UniVBE o ponte en contacto con el fabricante de tu tarjeta de vídeo para obtener un controlador VESA 2.0 para tu tarjeta de vídeo.

Aparece un mensaje de error que dice: Sin memoria.

No tienes suficiente memoria para jugar a Toonstruck, la memoria está siendo utilizada por otro software o tu memoria está configurada de forma incorrecta. Toonstruck requiere un mínimo de 6 Mb libres. Si estás arrancando desde una ventana de Windows® 95 DOS, vuelve a empezar desde MS-DOS si tienes un sistema de 8 Mb, o, si tienes más, intenta cambiar la distribución de memoria en el cuadro de propiedades de sesión de DOS configurando la sección DPMI bajo la etiqueta Memory (memoria) a 8192. Si tu sistema usa el administrador de memoria EMM386.EXE intenta añadir el conmutador /NOEMS a la línea de comandos en CONFIG.SYS. Si tu sistema usa otro administrador de memoria como el QEMM, intenta invalidar la opción memoria expandida usando la utilidad de configuración de administradores de memoria. Si esto no funciona, intenta eliminar referencias a EMM386 o a QEMM en el archivo config.sys.

Algunas veces las secuencias de película se ven a trompicones.



En algunos ordenadores (sobre todo en los 486) puede que veas una disminución de la resolución o de la velocidad de secuencia mientras estás viendo algunas secuencias de película (flicks). Si te ocurre esto, no te preocupes. Simplemente se debe a que el juego está tratando de mantener la sincronización entre sonido y película para que disfrutes Toonstruck de la mejor forma posible.

UniVBE y Uvconfig son copyright de SciTech Software. Reservados todos los derechos. Windows ® 95, MS-DOS y EMM386 son copyright de Microsoft. Reservados todos los derechos. QEMM es copyright de Quarterdeck. Reservados todos los derechos.

LOCALIZACION/RESOLUCION ADICIONAL DE PROBLEMAS

Antes de acudir al soporte técnico en busca de ayuda, primero verifica que la configuración de tu ordenador coincide o sobrepasa los requisitos del producto.

CREACION DE UN DISCO DE ARRANQUE

Si no tienes suficiente memoria, o si te surjen bloqueos inexplicables o un error EMM386 #12, utiliza un disco de arranque.

Antes de empezar

Antes de crear un disco de arranque necesitarás lo siguiente:

- Un disquete vacío para tu unidad A: .
- El contenido de tus archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Una forma fácil de obtener esta información es ir a C:\→ prompt y teclear EDIT CONFIG.SYS . Haz clic en File (archivo) luego Print (imprimir). Tras haber imprimido los contenidos, haz clic en File (archivo) luego en Exit (salir) y haz lo mismo para tu archivo AUTOEXEC.BAT tecleando EDIT AUTOEXEC.BAT . (Si no tienes impresora también puedes copiar estos archivos a mano. No es necesario copiar todo el archivo. Sigue leyendo para determinar que líneas vas a necesitar.)

Para crear un "disco de arranque," inserta el disquete vacío en la unidad A y teclea FORMAT A: /S . Cuando te pregunte por la etiqueta simplemente presiona ←enter→ (intro).

El Archivo CONFIG.SYS
Ahora necesitarás crear nuevos archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT para tu disco de arranque. Empecemos con CONFIG.SYS. Ve a tu A:\→ prompt tecleando A: y presionando ←enter→ (intro), y luego teclea EDIT CONFIG.SYS .

Este es un ejemplo de cómo debería quedar tu archivo CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICEHIGH=YOUR CD-ROM DRIVER
DEVICEHIGH=YOUR SOUND DRIVER
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=40,0
FILES=40
```

Teclea cada línea tal y como aparece arriba. Para el controlador de CD-ROM, necesitarás obtener esta información de tu actual archivo CONFIG.SYS. Es la línea que contiene "/D:MSCD001" o similar. Algunos ejemplos de nombres de controladores son "DD260.SYS", "MTMCDAE.SYS", y "TSLCDR.SYS".

Mantén iguales todos los parámentros después del "xxx.SYS". Antes del signo "=" , deberías tener sólamente DEVICEHIGH.
(Si éste es "/L:1,xxx", no lo incluyas.)

Si tu tarjeta de sonido necesita un controlador, como el MVSOUND.SYS de ProAudio Spectrum tendrás que incluir eso también.
De nuevo, copia todos los parámetros después del nombre del controlador, pero asegúrate de que la línea comienza con "DEVICEHIGH=C:\..."

Si usas DoubleSpace, tendrás que añadir la línea siguiente:
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /MOVE
Si usas cualquier otro software de compresión de disco, tendrás que consultar tu manual para saber qué líneas tienes que añadir.

Guarda este archivo haciendo clic en File (archivo) luego en Save (guardar)... Ahora sal haciendo clic en File (archivo) y luego en Exit (salir).

El Archivo AUTOEXEC.BAT
El paso siguiente es crear un nuevo archivo AUTOEXEC.BAT. En el A:\→ prompt, teclea EDIT AUTOEXEC.BAT e introduce las líneas siguientes:

```
PROMPT$P$G
SET BLASTER=A220 I5 D1 T3
(Additional sound card information)
SET PATH=C:\DOS;C:\
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:20
```

La línea de "SET BLASTER" debería coincidir con la de tu actual archivo AUTOEXEC.BAT; no cambies los ajustes. (Sin embargo, asegúrate de que esté escrito con mayúsculas.) Algunas tarjetas de sonido, como la SoundBlaster 16, tienen líneas adicionales. Deberías incluir cada línea para tu tarjeta de sonido en tu nuevo AUTOEXEC.BAT.

La línea para el controlador de tu ratón puede que varíe, y deberías copiar esta línea desde tu actual archivo AUTOEXEC.BAT. La línea debería constar sólamente de "LH" seguido de un espacio, seguido de la ruta y del nombre del controlador del ratón. Si, por ejemplo, tienes una línea como la siguiente:
LH+/L:1,25343 C:\MSMOUSE\MOUSE
tendrás que añadir la siguiente línea en tu nuevo AUTOEXEC.BAT:
LHC:\MSMOUSE\MOUSE



La línea para MSCDEX variará también por sistema. Asegúrate de que el camino coincide con el de tu actual archivo AUTOEXEC.BAT. Por ejemplo, debe estar situado en "C:\CDROM\DRV\MSCDEX.EXE". Solamente deberías incluir dos parámetros: "/M:20" y "/D:xxx". El elemento /D: debería coincidir con el de tu archivo CONFIG.SYS.

Tras haber terminado tu archivo AUTOEXEC.BAT, guárdalo haciendo clic en File (archivo) y luego en Save (guardar).... Ahora sal haciendo clic en File (archivo) y luego en Exit (salir).

Tu disco de arranque está terminado. Guárdalo en tu unidad A:, y vuelve a arrancar tu ordenador. Tu ordenador debería arrancar ahora con la nueva configuración.

Creado por

Diseñador principal	Richard Hare
Diseñadora	Jennifer McWilliams
Programadores principales	Gary Priest, Doug Hare
Programadores	Michael Gater, Kevin Olson
Director artístico	Bil Skirvin
Diseñador de personajes	John Piampiano
Composiciones de vídeo	Laura Janczewski
Director de Vídeo Digital	Robb Hart
Director de Audio Digital	Keith Arem
Animación Producida por	Nelvana, Rainbow Animation
Productores	Ron Allen, Dana Hanna
Productor Ejecutivo	David Bishop
Ejecutivos encargados de Burst	Neil Young & Christopher Yates

REPARTO

CHRISTOPHER LLOYD como Andrès Tuido

REPARTO DE DOBLAJE EN CASTELLANO

SALVADOR ALDEQUER	ANDRÈS TRUIDO
HECTOR CANTOLLA	NEFASTUS
RAFAEL ALONSO	FLUX TARAMBANA
PEDRO SEMPSON	REY HUGO
LUIS MARÍN	CAJERO
LUIS VALERA	ARSENIO RICINO
J.LUIS GIL	PINCHO VILLA
REFAEL DE PENAGOS	MAYORDOMO JUANETE
ANGEL EGIDO	DONATO
CARLOS KANIOSKY	CAMARERO
M.A. VARELA	CUIDAPÁJAROS, RENATO
ALFONSO LAGUNA	CACHIVACHE
MARIA DEL PUÍ	DOLORES FUERTES
ISACHA MENJÍBAR	FLAFFY
J. L. ROVIRA	JIM



LUCÍA ESTEBAN	LADY INFORTUNATA
ANA A GARCÍA	MARGA
MAYTE TORRES	POLI
MIGUEL ZÚÑIGA	SADY
ROSA Mª BELDA	VICTORIA LUQUINA
CARLOS ISBERT	L.B. FEROZ
J.A CEINOS	CASIMIRO
ABRHAM AGUILAR	ESTORNINO, GUARDA 2
Mª JESÚS GIL	SECRETARIA, GUARDA 1
JOSÉ ESCOBOSA	MALASOMBRA
ANTONIO FERNANDEZ	MC MOQUILLO
EDUARDO BOSCH	MILITO
EDUARDO GUTIERREZ	O'REJA
FÉLIX ACASO	BOCACHO
CHARO MORENO	RECEPCIONISTA, DR. PAYNE
M.A. DEL HOYA	AGENTE SANITARIO
MARIO MARTÍN	INVENTOR DE ROBOTS, VOS AUTÓMATA
ALBERTO OVEJERO	INGENIERO DE SONIDO
EDUARDO GUTIERREZ	DIRECCIÓN DE ACTORES
ESTUDIO DE SONORIZACIÓN	SINCRONÍA, S.A.

Diseño Adicional

Basado en una idea original de	David Bishop & Richard Hare
Guión	Richard Hare, Jennifer McWilliams, Mark Drop
Guión Adicional	Shelly Goldstein, Sib Ventress
Ayudante de Diseño	EM Stock

Programación Adicional

Programadores	Juan M. Alvarado, Paul Duncanson, Kevin Aguilar
Herramientas y Tecnología	Tommy Rolfs, Steve Heimstra, Mike Michaels, Burst TnT Department
Procesamiento de Película	Steve Ganem

Artistas Adicionales

Supervisión de Animación	(Rainbow) Perry Zombolas
Composiciones de Vídeo Adicionales	Jennifer Terry, Jeanne Brinker
Composiciones de Fondo & Maquetas de Color	John Piampiano, Bil Skirvin
Diseños de Fondo	Maurice Morgan, Nathan Ota, Candace Mammarella, John Piampiano, Bil Skirvin
Animadores de Fondo	Laura Janczewski, Bil Skirvin, John Piampiano, Mark Soderwall
Modelados 3D	Molly Talbot
Modelados 3D Adicionales	Doug Cope, Max Chapman, Martin McDonald, Quinno Martin
Storyboards	Susan Mazer, Allan Gibson, Perry Zombolas, John Piampiano
Animación de Personajes	Laura Janczewski, Ray Huerta, Perry Zombolas, John Piampiano, Gary McCarver, Jaqueline Corley
Clean-up	Jennifer McChristian, Bev Chapman, Mila Kelly, Ray Huerta
Escaneado/Coloreado (Flux)	Mark Walat, Mila Kelly, Susan Haight
Enmascarado	Betsey Grey

Producción Adicional

Producción Técnica	Doug Hare, Gary Priest
Ayudante de Producción	Richard Hare



Vídeo

Producción de Acción en Directo

Director de Acción en Directo	Richard Hare
Dirección Adicional: Direction	Joel Paley
Director de Producción	Lou Chagaris
1er Ayudante de Director	Lou Chagaris
2do Ayudante de Director	Giles Ashford
3er Ayudante de Director	Jeff Gordon
Operador de Cámera	Marc Curtis
Director de Iluminación	Greg Kendrick
Maquillaje/Peluquería	Charla Miller
Arquitecto Cinematográfico	Craig Dorsey
Encargado de Vestuario	Renee Davenport
Ayudante de Cámara Principal	Gus Vasquez
Ayudante de Cámara	J.D. Aasland
Electricista	Brent Morgan
Técnico de Vídeo	Todd Yates
Operador de Cinta	Don Amerine, Rob Wright
Director de escenario	Mike Wagstaff
Estudios	PJ Studios, Burst
Equipo de Vídeo	Bexel, PJ Video
Teleprinter	Vivi-Q Teleprompting Services
Supervisor de Guión	Simone Deboeck
Catering: Country	Garden Caterers, Gavin McCullen @ Virgin Cafe
Motorhome Proporcionado por	Wrap It Motorhomes

Producción Postdigital

Supervisor de Efectos Especiales	Robb Hart
Edición de Vídeo	Lou Chagaris, Robb Hart
Jaleo Compositing	Robb Hart, Jeff Gordon, Katie Nook, Tristan Tang, Alex Tang, Todd Griffith, David Adams
Casting de Actores	Tony Shepard

Audio

Autor del Sonido y la Música de Animación	Keith Arem
Efectos de Sonido del Juego	Joey Kuras
Música Original Compuesta por	Keith Arem
Música Adicional	Associated Production Music
Coordinador del Departamento de Audio	David Fries
Directores de Diálogos	April Winchell, Rich Hare
Procesamiento y Edición de Diálogo	Mical Pedriana, David Fries, Joey Kuras
Equipo de Grabación y Mezclas	Burst
Ingenieros de Grabación (Burst)	Keith Arem, Mical Pedriana
Diálogo Adicional Grabado en	Waves, Pacific Ocean Post, LA Studios
Casting de Voces	April Winchell

Nelvana:

Animación producida por Nelvana

Productores Ejecutivos	Michael Hirsh, Patrick Loubert, Clive Smith
Productores Coejecutivos	Toper Taylor
Director de Supervisión	Heather Walker, Cynthia Taylor
Director Técnico	Peter Hudecki
Director de Sistemas Técnicos	Fred Luchetti
Supervisor de Composiciones Storyboard	Bob Smith
Director de Animación	Shane Doyle, Bob Smith
Jefes de Producción	Hugh Duffy, Jennifer Hibbard, Mitch Nadon
Composición	Elliot Hare Artworks Inc.
Diseño de Color	Dale Cox
Ayudantes de Producción	Aidan Closs, Kim Knapp, Cindy Kuntzie
Animadores Principales	Bill Giggie, Jeff Astolfo, Karen Lessman, David Soren, Stuart Shankley, Grant Lounsbury, Stephen Baker, John Williamson, Enzo Avolio, Mitch Rose, Tony Tulipano, Ian Mah, Jamie Whitney
Ayudantes de Animación	Heather Doyle, Ron Kilbride, Paul Mota, Andrew Murphey-Mee, Mel Vavaroutsos, Lee Cadieux
Testeador de Animación	Rodica Mihaelescu
Escaners	Chris Richards, Bert Berger
Coloreado por Ordenador	Boszena Klichta, Tomoko Sasaki, Gordanna Penfound, Nasrim Monem, Andrew Baggley, Alaric Nurm, Ronnie Shum, Andrew Adolphus, Madis Saks, Rebecca Orr, Jen Hopewell, Remi Klichta, Eugene Martinez, Jyun Ok!, Dylan Wickware, Sean Whitehead
Testeadores de Coloreado	Judy Lem

Coordinador de Ordenadores	Lynda Haynes
Compositers	Matt Payne, Eilat Harel, Mona Zaidi, Justin Andrews, Carin Macinroy
Breakdown Editor	Noda Tsamardos
Equipos de Produccion Adicionales	Hanho Heung Up Co. Ltd
Animación Adicional Proporcionada por	Animación Rainbow

Rainbow Estados Unidos

VP A Cargo de la Producción, Raditek	Glenn Higa
Director de Ultramar, Animación Rainbow	Sam Im
Director General, Animación Rainbow	Lynn Helsel
Director en U.S., Dibujos Animados Rainbow	Jerald Kim

Animación Rainbow (Filipinas)

Director General	Chris Frye
Director	Hyo Sun Hwang
Animadores	Richomond Zuno, Zaldy Zuno, Jojo Badiola (Rodolfo Badiola), Yang Young Don, Hyun Seok Kim, Seung Geon Kim

Animación producida por Rainbow

Animación de Fondo Adicional proporcionada por	Mondo Media
Jefe de Producción	John Evershed
Animadores	Aubrey Ankrum, Kate Aragon, Richard Fong, Peter Herrmann, Sebastian Hyde, Dean MacDonald, Katie O'Shea, Svea Seredin, Yu Fen Shen, Jane Sommerhauser, Sheltine Vandermey

VIE Inc.

Control de Calidad (CC)

Director de Grupo del CC	David Maxey
Planificación/Administración del CC	Chris McFarland
Soporte Técnico del CC	Paul Moore
Jefe de Grupo del CC	Stacey Mendoza
Productos del CC	
Analistas	Gordon Madison, Paul Shoener, Victor Rodriguez, Dave Johnson, Mitch Feldman

Marketing

Vicepresidente de Marketing	Russell Kelban
Director de Marketing	Jane Gilbertson
Director del Producto	Robin Kausch
Manual Producido por	Lisa Marcinko
Guía de Localización de Problemas	Gary Priest
Manual Escrito por	Robin Greenman, Lisa Marcinko, David Bishop, Richard Hare
Libro de Pistas Publicado por	Brady Books
Libro de Pistas Escrito por	Bruce Harlick
Embalaje & Diseño Manual por	Definition, Londres
Maqueta	Synapse
Fotografía	Phil Ward

Negocios y Asuntos Legales

VP de Negocios & Asuntos Legales	Felicia Cohen
Director de Negocios y Asuntos Legales	Scott Maples
Asesor Jurídico	Chris Drews
Paralegal	Carolyn Whene

VIE Reino Unido

Productor para el Reino Unido	Diarmid Clarke
Director de Producto	Matt Walker

VIE Alemania

Director de Producto	Marc Buro
Traducido por	Rolf Busch

VIE Francia

Director del Producto	Sophie Cristobal
Traducido por	Stephan Radoux

VIE España

Director del Producto	Concha Verdasco



Traducido por	Berna Aguado & Blanca Valladares
Soporte Técnico Adicional Tecnología de Audio	Human Machine Interfaces, Inc. www.humanmachine.com
Compresión de Película	RAD Software
Soporte SVGA	SciTech Software

Agradecimientos especiales:

Martin Alper, Michele DiLorenzo, Tom Allen, Rand Bleimeister, Scott Berlin, Russell Kelban, Tom Zimmerman, Tim Chaney, Sean Brennan, Simon Jeffery, Thierry Braille, Louie Beatty, Martin Spiess, Doug Johns, Danielle Woodyatt, Samantha Woods, Christian Weikert, Teresa Nuñez, Robert Devereux, Karen Green, Lara Stein, Jesse Taylor, Kelly Turner, Mark Kelly, Rod Humble, Julian Rignall, Chris Bauer, Donelle Interdonato, Christine Parrott, Mayette Serrano, Julie Crabtree, Gavin McCullen, Clare Bishop, Elaine Hare, Elizabeth Hare, Kimberly DeLamar, Lori Carrillo, Mary Lee-Piampiano, Barbara Ziers, Selly Hehner, Ledley Ballou, Laura Collyer, Amanda Talbot, Todd LeValley, Valerie Arem, Anita Chagaris, Slawomir Janczewski, George Thompson, Mike Kuisel, Jennifer Gater, Mike Legg & Mike Grayford from Westwood Studios & Charles Cecil por 'echarme una mano.'

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (Europe) Ltd.. All rights reserved. Toonstruck is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Portions © 1993-1995, SciTech Software. Uses Smacker Video Technology. © 1994 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE.



SERVICIO TECNICO Y SERVICIO AL CLIENTE:

Puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico llamando al (91) 578.13. 67. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9.00 a 14.00 horas y de 15.00 a 18.00 horas. Cuando nos llames asegúrate de estar sentado frente a tu ordenador, si es posible, con lápiz y papel a mano. Antes de llamar, recoge cuánta información creas pertinente sorbre tu ordenador: marca, modelo, periféricos, RAM y espacio en disco duro, tarjeta gráfica, monitor y una lista completa de tus archivos CONFIG. SYS y AUTOEXEC. BAT.

También si deseas puedes dirigirnos tus preguntas por fax al número (91) 575.45.88.

Departamento de Servicio al Cliente
Virgin Interactive Entertainment España, S.A.
Hermosilla, 46
MADRID 28046





©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved. Toonstruck is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Portions © 1993-1995, SciTech Software. Uses Smacker Video Technology. © 1994 INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE.

Virgin Interactive Entertainment. Calle Hermosilla 46, 28001 Madrid, Spain